



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

La motivación por el aprendizaje del inglés

Autor/es

SILVIA MINA LARRAYA

Director/es

MARÍA DANIELA CIFONE PONTE

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Infantil

Departamento

FILOLOGÍAS MODERNAS

Curso académico

2019-20



La motivación por el aprendizaje del inglés, de SILVIA MINA LARRAYA
(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative
Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.
Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los
titulares del copyright.

TRABAJO FIN DE GRADO

Título

La motivación por el aprendizaje del inglés

Motivation for learning English

Autor

Silvia Mina Larraya

Tutor/es

María Daniela Cifone Ponte

Grado

Grado en Educación Infantil [205G]

Facultad de Letras y de la Educación

Año académico

2019/20



UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA

AGRADECIMIENTOS

Este apartado es una muestra de agradecimiento a todas aquellas personas que me han acompañado en estos años y que gracias a ellos y sobre todo en el tramo final me han ayudado a poder terminar este ciclo.

En primer lugar, a mis padres, mis abuelos y mi hermano ya que ha sido gracias a ellos el que me haya podido permitir estudiar lo que siempre he querido ser, profesora. En segundo lugar, mi mejor amiga y mis amigos tanto de Pamplona como de Logroño que han sido el motor fundamental estos años, destacando este último.

Por último y no menos importante, me gustaría agradecer a la Universidad de La Rioja por su disponibilidad desde el primer momento en mi etapa como estudiante y al mismo tiempo me gustaría agradecer a todos los profesores que he tenido la suerte de aprender de ellos tanto educativa como personalmente. Asimismo, agradecer a mi tutora María Daniela Cifone Ponte por su constante disponibilidad y ayuda a lo largo de la elaboración del proyecto final.

RESUMEN

El presente trabajo final trata de exponer la importancia que tiene el aprendizaje de la segunda lengua, en este caso el inglés en la etapa educativa de Educación Infantil. Además, se realiza un análisis del papel desempeñado por la motivación y la gamificación a través de las TIC en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. A lo largo del trabajo los autores han mostrado diferentes estudios que han investigado sobre la gamificación y las TIC como ayuda clave en el desarrollo de la motivación en los jóvenes en su aprendizaje del inglés. Finalmente se ha diseñado una propuesta de una unidad didáctica teniendo en cuenta todos los aspectos anteriores destacados en la revisión de la literatura. Esta unidad gira en torno a los animales de la granja.

Palabras clave: Inglés, Educación Infantil, gamificación, TIC, unidad didáctica.

ABSTRACT

The Current final project is focused on showing the importance that foreing language learning (EFL), in this case English, has in childhood education. Moreover, an análisis of the role played by motivation and gamification supported by ITC in EFL is conducted. Throughout the work, different studies are showed by authors who have investigated on gamification and ICT as key help in the development of motivation in English young learners. Finally, a teaching unit proposal has been designed taking into account all the previous aspects highlighted in the literature review. This unit revolves around the topic of farm animals.

Keywords: English, chilhood education,, gamification, ICT, teaching unit.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. OBJETIVOS.....	7
3. MARCO TEÓRICO.....	8
3.1 La relación entre la motivación y el aprendizaje.	8
3.2 La motivación del inglés en el aula de idiomas y en educación infantil.	10
3.3 Técnicas y estrategias de motivación.....	13
3.4 Las TIC en la motivación del aprendizaje del inglés.	14
3.5 Gamificación en educación infantil.	16
4. UNIDAD DIDÁCTICA “LOS ANIMALES DE LA GRANJA”.....	19
4.1 Introducción.	19
4.2 Justificación y temporalización.	19
4.3 Características del grupo.	19
4.4 Objetivos.	19
4.5 Contenidos.	20
4.6 Competencias.	22
4.7 Evaluación.....	23
4.8 Actividades.....	24
4.8.1 Actividad 1: Welcome to the farm!	24
4.8.2 Actividad 2: <i>We add together</i>	25
4.8.3 Actividad 3: <i>The cow</i>	26
4.8.5 Actividad: <i>The sheep</i>	28
4.8.6 Actividad: <i>The pig</i>	28
4.8.7 Actividad: we review the animals!	29
4.8.8 Actividad: <i>The chicken</i>	30
4.8.9 Actividad: The rooster and the hen.....	31
4.8.10 Actividad: <i>The goat</i>	32
4.8.11 <i>All the animals together</i>	33
4.8.12 Actividad: <i>The collage</i>	34
4.8.13 Actividad: <i>We play with the animals</i>	34
4.8.14 Actividad: <i>We are going to the farm!</i>	35
5. CONCLUSIONES.....	37
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	39
7. ANEXOS	42

1. INTRODUCCIÓN

El inglés es la segunda lengua más estudiada por el alumnado de España, con un porcentaje del 77,9% (Daniele, 2017). El estudiar esta segunda lengua casi nunca ha sido una opción, ya que el currículum la establece como asignatura obligatoria y sobre todo en esta última década, donde la enseñanza bilingüe ha cobrado mayor fuerza (Daniele, 2017; Ana, 2016).

Centrándonos más en el inglés, idioma de la era moderna que cobró fuerza a finales de los años noventa, la globalización de este idioma hizo mucho para crear lazos interculturales, sociales, personales y profesionales entre distintos países y culturas (Marqués, 2017; Sánchez, 2014; Lane, 2018). Además, se habla de la universalización del inglés puesto que es el idioma de la comunicación y la información, elegido mediante una votación por un consenso mundial. También es el idioma oficial para el mundo de los negocios, de los viajes y de las relaciones internacionales (Marqués, 2017; Sánchez, 2014; Lane, 2018).

Por ello, la relevancia del inglés como lengua extranjera ha cobrado destacable relevancia en las últimas décadas dentro del aula. En la actualidad, como bien indica la orden 7/2017 de 16 de mayo de la consejería de Educación, Formación y Empleo (Ley N°58, 2017), por la que se regulan los centros sostenidos con fondos públicos de Educación Infantil y Primaria bilingües en la Comunidad Autónoma de La Rioja, se deberá impartir la lengua extranjera al menos hora y media semanal en las áreas de Conocimiento de sí mismo y Autonomía Personal o Conocimiento del entorno, procurando aumentar ese número de horas progresivamente. También ha cambiado mucho la forma de dar el idioma, partiendo siempre desde el juego, como elemento motivador para aprender los conceptos que se quieren impartir según el curso en el que estemos.

La motivación como conducto para el aprendizaje del inglés está siendo la base del segundo ciclo de educación infantil para un posterior asentamiento del idioma y como consecuencia de este asentamiento, unos logros mayores. Por lo que se podría decir que la motivación y el aprendizaje van de la mano (Daniele, 2017; Ana, 2016).

Siguiendo el hilo de la metodología que se utiliza para impartir inglés como lengua extranjera a niños de educación infantil, cabe destacar la importancia que las TIC en el aprendizaje del mismo. Las TIC nos ofrecen una amplia gama de posibilidades y sobre todo de interacciones y refuerzos en el momento que, en cambio, un libro de texto o una ficha no te puede ofrecer. La llegada de las nuevas tecnologías a la enseñanza no ha pasado desapercibida en las clases de lengua extranjera y esto ha producido en los alumnos una predisposición a la hora de interiorizar el aprendizaje y un aumento de motivación porque, además, son herramientas cuya disponibilidad no está regida solo al aula (Daniele, 2017; Ana, 2016).

El profesorado tiene que estar continuamente buscando metodologías, juegos o diferentes formas de aumentar la curiosidad y la motivación de los niños para que el objetivo de aprender los conceptos se cumpla con más eficacia. En referencia al párrafo anterior, es importante también que por parte de los profesores haya una retroalimentación, unos refuerzos continuos hacia los logros de los niños y niñas en el idioma (Daniele, 2017; Ana, 2016).

Por el contrario, existen niños y niñas a los que desde pequeños el inglés no les llama la atención y es por esto por lo que los profesores tienen que tener un amplio abanico de ideas para que de una u otra forma lleguen hasta el interés del niño. Una vez que se capta ese interés, llegar a la motivación es mucho más fácil, y por esto la gamificación es una buena vía de aprendizaje (Daniele, 2017; Ana, 2016).

La gamificación está presente en el aula a través de diferentes recursos que podemos ofrecer a los niños como pueden ser juegos, aplicaciones, páginas web.

Hacer hincapié en el tema de la motivación por el aprendizaje del inglés es fundamental hoy en día, por lo que realizar una investigación más profunda sobre cómo afecta la motivación al alumnado y cómo se puede aplicar la misma para obtener mejores resultados en el aprendizaje de la lengua extranjera es de gran interés. En nuestro día a día los idiomas han cobrado una gran importancia y ya no solo a la hora de relacionarnos, sino por ejemplo a la hora de obtener un trabajo o realizar unos estudios superiores entre otros (Sánchez, 2014).

La parte final de este trabajo corresponde a la unidad didáctica sobre los animales de la granja. Este tema es muy atractivo para los niños y niñas de edades comprendidas entre el ciclo de educación infantil y gracias a esto se puede experimentar el aprendizaje

de un amplio vocabulario mediante el juego y la gamificación de este. Esta unidad didáctica se divide en una pequeña introducción haciendo referencia al centro de interés, seguido de la justificación, temporalización y características del grupo que explica el porqué de la elección de este centro de interés y el tiempo que va a ocupar dicha unidad didáctica además de mencionar a cuantos alumnos va a ir destinado. Posteriormente nos encontramos con los objetivos y contenidos que se centran en las tres áreas de educación infantil. Por otro lado, tenemos las competencias en las que se hace referencia a las siete y para acabar la evaluación que determina como se va a evaluar y las actividades que van a formar esta unidad didáctica.

2. OBJETIVOS

Este trabajo tiene un objetivo general y varios específicos que se pueden ver a continuación.

GENERAL

Investigar la importancia de la motivación del inglés en el segundo ciclo de educación infantil.

Definir el papel de las TIC y la gamificación en la mejora de la motivación en alumnos de infantil.

ESPECÍFICOS

- Conocer la normativa de la segunda lengua en el segundo ciclo de educación infantil.
- Conocer la importancia y relación de la motivación para el aprendizaje.
- Investigar las estrategias utilizadas en un aula de educación infantil para el aprendizaje del inglés.
- Conceptualizar qué es la gamificación y qué ventajas tiene en un aula para el aprendizaje de una segunda lengua.
- Explicar la importancia de las TIC en el desarrollo del aprendizaje del idioma.
- Estudiar algunas de las estrategias o técnicas y cómo influyen en el alumnado.
- Diseñar una propuesta basada en la motivación considerando el punto anterior.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 La relación entre la motivación y el aprendizaje.

La motivación es muy amplia y abarca muchos ámbitos, pero centrándonos en la educación, es un factor que hace que los alumnos tengan interés por lo que están escuchando, participen de forma más activa y esto quede reflejado en su proceso escolar (Tallon, 2005). En palabras de Pintrich y Schunk:

“El termino motivación deriva del verbo latino moveré («moverse»). La idea del movimiento está implícita en las ideas de sentido común sobre motivación, supone algo que queremos alcanzar, algo que nos mueve y que nos ayuda a completar las tareas” (2006, p. 5).

Por otro lado, sabemos que motivación es un proceso que tiene como finalidad una meta propuesta y que requiere un esfuerzo físico o mental y como indica Dörnyei (2001) gracias a la motivación se puede explicar los actos que realizan las personas y cuanto esfuerzo y tiempo va a dedicar a dicho acto (Pintrich, 2006; Schunk, 2006).

Mencionado anteriormente, el proceso de la motivación no se puede observar a priori, sino que se necesitan una serie de conductas para poder analizarlo como por ejemplo el autoconcepto, las emociones y las metas propuestas. En cuanto al autoconcepto, es importante regular la conducta para que en un momento concreto el comportamiento de un niño o una niña esté marcado por este (García y Domenéch, 1997).

Por otra parte, las metas propuestas se afrontan de manera diferente según los intereses de los niños y las niñas. En cambio, varios autores como Heyman, Dweck y Smiley, entre otros, no ponen tanto énfasis en las metas y lo sitúan todo en la confianza, es decir, si un niño o niña tiene desconfianza en su aprendizaje, su nivel de motivación disminuirá en comparación con las personas que tengan confianza (García y Domenéch, 1997).

Finalmente, en los últimos años la inteligencia emocional ha cobrado importancia dentro del aula y se ha relacionado con la motivación, puesto que cuanto mejor sea la motivación del estudiantado mayor será la inteligencia emocional (García y Domenéch, 1997).

En cuanto a la clasificación de la motivación, nos encontramos con la propuesta por Pink (2015). Este autor hace referencia a tres tipos en concreto. Por un lado, está la motivación 1.0 que relaciona la motivación con la supervivencia del ser humano. Por otro lado, está la motivación 2.0 que surge de un sistema de recompensas y castigos. Y por último la motivación 3.0 que sustituye a la anterior ya que se quedó anticuada. La clasificación clásica que ha tenido relevancia en los ámbitos educativos y psicológicos nos indica que la motivación puede ser intrínseca o extrínseca, siendo esta primera la más importante y la que tenemos que ser capaces de conseguir en el alumno (Murado, 2012).

A continuación, se ofrece una explicación detallada de las mismas:

La motivación intrínseca se da cuando la persona que va a aprender no está pendiente de una recompensa al conseguir el objetivo, sino del mero hecho de aprender o de hacer algo por deseo propio, por lo que la motivación está en la propia actividad. Es decir que la persona quiere aprender, busca explorar, mantiene interés en lo novedoso. En definitiva, este tipo de motivación depende de uno mismo y está relacionado con cuatro conceptos: Competencia, autonomía, vinculación y finalidad (Murado, 2012).

Por el contrario, la motivación extrínseca no está relacionada con el interés de aprender, sino por cumplir con factores externos. Este tipo de motivación se da cuando realizamos actividades por su recompensa, no por lo que esa actividad nos puede proporcionar o por nuestro interés y estas recompensas en muchos casos en vez de incrementar, disminuyen nuestra motivación. En muchas ocasiones los alumnos pueden sentirse “sobornados” por el hecho de que, por ejemplo, si no estudias el vocabulario de inglés no vas a aprobar el examen, por lo que para algunos alumnos puede ser una motivación extrínseca, ya que la motivación está en aprobar, no en conocer ni ampliar su vocabulario en inglés (Murado, 2012).

Además, también existen estrategias de motivación divididas por ámbitos. En el ámbito visual podemos fomentar la motivación mediante posters, usando colores favoritos de los alumnos, videos, entre otros. En el ámbito auditivo canciones llamativas, darles voz a los niños a la hora de afrontar una duda o problema (Gilbert, 2005).

En cuanto al ámbito visual, por ejemplo, existe una gran diferencia entre darle un libro a un niño y que aprenda los números en inglés y enseñarle a jugar a los dardos y que jugando le podamos enseñar los números según donde caiga el dardo en la diana. Así como también es muy fácil darles una fotocopia con todos los animales para que aprendan

los nombres en inglés, pero una fuente de motivación para ellos sería sacarles del aula e ir a un parque donde hubiese animales para que los mencionasen en inglés y así aprendiesen, relacionándolo con el ámbito visual (Gilbert, 2005).

En referencia al párrafo anterior, nos encontramos con una falta de tiempo para fomentar la motivación en el aula por parte de los profesores y esto, en muchas ocasiones, repercute en el aprendizaje de los niños (Gilbert, 2005). Nos encontramos con que los profesores siguen utilizando otro tipo de canales para llegar al objetivo, más tradicionales, como pueden ser la simple repetición de conceptos, libros de texto y fotocopias entre otros (Gilbert, 2005).

En el pasado, el aprendizaje solo iba ligado a la inteligencia, pero en la actualidad diferentes estudios han abordado la importancia de la motivación para hacerle frente al aprendizaje de los conocimientos y como bien predijo Ausbel (1963) mediante el aprendizaje significativo desmontando las teorías de que el aprendizaje solo se hacía efectivo si disponías de inteligencia. La clave del cambio fue pasar de un aprendizaje memorístico a un aprendizaje mediante asimilación. En un estudio que se hizo en diferentes institutos del Principado de Asturias sobre la importancia de la motivación en el aprendizaje de integrar lenguas extranjeras, la conclusión en palabras de Lozano, García y Gallo fue que había una relación entre las motivaciones del aprendizaje de lenguas extranjeras y los resultados obtenidos en las pruebas que evalúan los niveles alcanzados en esta materia (Lozano, García y Gallo, 2000).

La motivación es muy importante e influye en el proceso de aprendizaje. Cuantas más metas conseguidas obtengamos, mayor será la motivación por aprender. Si a un sujeto le proponemos una actividad que no es de su especial agrado no vamos a conseguir los mismos resultados que si a esa actividad le añadimos algo que le motive a realizarlo. Por lo general, las personas que están desmotivadas prestan escasa atención, no muestran comprensión por lo explicado o no piden ayuda. Por ello el papel de las escuelas y de los padres en la motivación es fundamental ya que actúan de mediadores para lograr los éxitos de sus hijos o alumnos (Lozano, García y Gallo, 2000).

3.2 La motivación del inglés en el aula de idiomas y en educación infantil.

Dentro del aula de idiomas, la motivación más cercana que el niño se va a encontrar va a ser la transmitida tanto por el profesor que imparta la asignatura como por los compañeros de clase.

La relación profesor-alumno es muy importante, por ejemplo, obligar a que un niño participe en clase o hacerle hablar inglés de manera forzada puede producir desmotivación, tensión, miedo hacia este idioma, por ello la participación debe ser voluntaria en edades tempranas (Espinosa, 1997). Por otro lado, también hay que tener cuidado en las correcciones de los errores excesivos hacia los niños, puesto que esto puede crear desmotivación y potenciar la iniciativa, el desarrollo individual, la experimentación y una forma de aprendizaje eficaz. Como indica Barrios (1997), Naiman llevó a cabo un estudio en el que se destacaba el factor “fascinación” en un profesor, por encima de la motivación inicial a la hora de continuar con el estudio de un idioma (Barrios, 1997).

Desde otra perspectiva y como se ha comentado antes, está la relación de los niños con sus compañeros, como clave de la motivación. Se debe promover la cooperación entre ellos ya que promueve a eliminar barreras y no la competitividad, puesto que está en muchas ocasiones crea retraso en el aprendizaje (Espinosa, 1997).

En pocas palabras, si a la hora del aprendizaje de una segunda lengua el alumnado se siente en un ambiente cómodo, de cooperación y relajado es que, como profesores, estamos bien encamionados hacia la correcta asimilación de los contenidos. De lo contrario, si los sentimientos de una persona a la hora de este aprendizaje son de tensión, nervios o ansiedad es que no estamos trabajando de manera adecuada al idioma

Hay que tener claro que en educación infantil no se aprende una lengua extranjera para comunicarse entre ellos mismos o con otras personas, por lo que hay que darle mucha importancia a cómo fomentar la motivación en este aprendizaje. Para ello, la relación familia-escuela va a ser muy fundamental en la participación de estos últimos en el propio aprendizaje de sus hijos e hijas ya que son los referentes de éstos y la participación hace que cree en los niños y niñas más atención y curiosidad (Murado, 2012).

La edad en el aprendizaje de una lengua es una ventaja como bien indican diferentes estudios realizados como por ejemplo el llevado a cabo por Torras, Tragant y García (1997). En este estudio se puede comprobar cómo el 92% de los padres afirman que sus hijos dominan más el inglés por haberlo iniciado antes de los 8 años (Torras, Tragant y García, 1997). Debido a esto, es importante que para lograr asentar el idioma

se haga de forma lúdica, con música y mucho movimiento. Los niños en edades tan tempranas no tienen el sentimiento de la vergüenza, por lo que esto hará que el aprendizaje sea mejor. El crear rutinas y hábitos cobra mucha importancia para lograr los objetivos fijados, por ejemplo, los niños asociarán el empezar la clase de inglés con una canción y el acabar la clase con otra canción, en el caso de que la profesora decida marcar el inicio y el final con canciones (Santamaría, 2015). Los cuentos, los bits y las dramatizaciones también cobran mucha relevancia a la hora de aprender vocabulario (Santamaría, 2015).

Por otro lado, existen personas que discrepan en la introducción temprana del plurilingüismo en algunas zonas de España, como es el caso de Ruiz (1998) en el País Vasco. Dicha autora destaca que cuando a un niño le imparten 3 lenguas diferentes, castellano, euskera e inglés, esta última sobrecarga el conocimiento de los niños ya que les hace pensar y reflexionar en tres lenguas diferentes. Además, también apunta que el número de horas llevadas a cabo de las diferentes lenguas no es el mismo para las tres, por lo que en algunos alumnos el aprendizaje no será igual en todos los idiomas impartidos (Cenoz, 1999).

Existe una gran unión entre el castellano y el inglés que conforme pasa el tiempo va incrementando, ya que cada vez utilizamos más términos ingleses como por ejemplo *corner*, *parking* o *cutter* (Sánchez, 2014). El inglés no es un idioma oficial en muchos países, pero existen más niños aprendiendo inglés que personas hay en Reino Unido. Es la tercera lengua más hablada en el mundo, por detrás del chino y el español (Sánchez, 2014; Lane, 2018). Alrededor de trescientos millones de personas tienen el inglés como lengua materna y quinientos millones de personas como segunda lengua (Sánchez, 2014; Lane, 2018). También podemos hablar de lengua franca cuando nos referimos al inglés, ya que una lengua franca se refiere a los idiomas que son oficializados por países en los que la lengua materna no es ese idioma (Marqués, 2017).

Habiendo destacado el papel fundamental que juega la motivación en el alumnado de lengua extranjera, en la siguiente sección se tratará distintas técnicas y estrategias para lograr la tan deseada motivación en alumnos de edades tempranas, especialmente, en lo referente a esta asignatura.

3.3 Técnicas y estrategias de motivación.

La motivación empieza mucho antes de entrar en el aula, manteniendo una actitud positiva e individualizada hacia los alumnos creando un entorno de aprendizaje positivo y tranquilo. También es importante saber los conocimientos que ya poseen los alumnos y crear una serie de rutinas para organizar los días y el trabajo. Esta organización convendrá realizarla de forma anticipada proponiendo los objetivos que se quieren lograr (Murado, 2012).

La motivación es la base de cualquier aprendizaje y por lo tanto también del inglés, a través de este trabajo se podrán explicar diferentes técnicas para conseguir llegar a esa motivación y a la importancia que tiene aprender en base a la motivación. Mediante la motivación aumentaremos las ganas de aprendizaje del niño y por tanto las ganas de aprender serán superiores a otros métodos. También a través de datos contrastados podremos comparar la utilización de la motivación en el aprendizaje del inglés y ver si es efectivo esta metodología (Marqués, 2017).

Como hemos visto anteriormente, es importante crear un clima antes de adentrarnos en el escenario principal, el aprendizaje en el aula. Es importante comenzar usando la lengua materna puesto que esto les ofrece seguridad (Murado, 2012). Ciertamente hay estudios como bien indica Jon Duñabeitia (2015) investigador de *Basque Center on Cognition, Brain and Language* (BCBL) en los que se demuestra que se piensa con más frialdad en la lengua extranjera que en la materna y en cuanto a emociones, actuamos con menos influencia cuando lo hacemos hablando en otra lengua que no es la nuestra puesto que con nuestra lengua materna nos sentimos más emocionales (Duñabeitia, 2015).

No hay que pasar por alto que en estas etapas los niños tienen un poder elevado de observación, por lo que el componente visual dominará en estos primeros días, al igual que el aprendizaje por repetición y el de utilizar un vocabulario adaptado a las edades en las que estamos impartiendo clase (Murado, 2012).

Es importante hacer partícipes a los niños en las decisiones que se tomen en su aprendizaje de manera adecuada, además de agruparles para que aprendan a trabajar en equipo, aunque esto en edades tempranas no funcione y siempre desde una visión lúdica, por medio de juegos, dramatizaciones, música, cuento etc. (Murado, 2012).

Por otro lado, es imprescindible destacar el uso de las TIC especialmente en la última década, ya que puede ser un material con un alto contenido de aprendizaje. Este apartado en concreto nos interesa mucho a la hora de fomentar la motivación en el aula. Por ello dedicaremos especial atención a las mismas en el siguiente apartado de este trabajo.

Una buena idea que nos sugiere Murado (2012) es el uso de una mascota en clase ya que los alumnos se sentirán motivados y asociarán dicha mascota con el aprendizaje de la lengua (Murado, 2012).

Por último, fuera del aula podemos relacionar la lengua con otros contenidos de diferentes asignaturas, mostrar los logros de los niños a los familiares y realizar el aprendizaje del inglés en un entorno que no sea el del aula. (Murado, 2012)

Tan importante son las técnicas de trabajo como las estrategias que se sigan para facilitar el proceso de aprendizaje y alguna de estas estrategias son las siguientes (Murado, 2012):

- Enseñanza de los materiales para captar la atención
- Aprendizaje individualizado, atendiendo a la demanda de cada niño
- Hablar el máximo posible inglés
- Marcar las rutinas claras
- Hacerles ver sus propios progresos
- Utilizar canciones, dramatizaciones, cuentos o actividades de repetición
- Crear un rincón en el aula destinado al inglés
- Intentar sorprender a los niños para captar cada día su atención

Tras mencionar algunas de las estrategias más importantes para facilitar el aprendizaje de la lengua extranjera, en el siguiente apartado nos centraremos específicamente en el uso del inglés y lo que pueden incidir las TIC en la motivación del aprendizaje de la lengua.

3.4 Las TIC en la motivación del aprendizaje del inglés.

En cuanto al ámbito de las TIC, es fundamental destacarlo, puesto que estamos en un tiempo en el que las tecnologías están continuamente presentes en el aula. Estas proporcionan un aprendizaje cooperativo, dinámico y motivador (Arrabal, 2007).

Cabe explicar que ESE (Experimental School Environment) es un programa que surgió para investigar sobre tecnologías de la información en entornos e instrumentos en niños de 4 a 8 años. El único fin de este programa es que las TIC ayuden a potenciar la creatividad, la imaginación, la iniciativa por establecer objetivos y las actividades en grupo entre otras (Blatchford, 2006).

El uso de las TIC puede ser una fuente de motivación para el aprendizaje de la lengua, pero como todo, tiene que saberse utilizar ya que las tecnologías abarcan un campo muy amplio con multitud de posibilidades tanto positivas como negativas. Es una herramienta que nos puede aportar multitud de contenidos, pero al ser tan grande, prima más las oportunidades y el acceso en sí a internet que nos brindan que la calidad y adaptación de los contenidos, por ello es importante por parte de los maestros la elección adecuada de estas herramientas adaptándose a los contenidos que queremos transmitir y a la forma que queremos que lleguen a los niños y las niñas (Blatchford, 2006).

El crecimiento de las nuevas tecnologías está siendo tan rápido que hace que los niños sean cada vez más consumidores de estas, por lo que la incorporación de ellas en el aula cada vez es más frecuente por no decir obligatoria. Como indica Arrabal (2007):

“la introducción de las TIC en la educación infantil se debe hacer de manera progresiva y a partir de unas actividades previas como en cualquier centro de interés o contenido que queramos trabajar” (2007, p. 34).

Está demostrado que en la etapa del segundo ciclo de educación infantil la mejor manera de asimilar conceptos es mediante el juego, por lo que gracias a las TIC podemos encontrar gran variedad de estos relacionados con los contenidos que queremos transmitir y que potencien su imaginación, colaboración y competición, este último más relacionado con el último curso del segundo ciclo de educación infantil.

En definitiva, las TIC nos pueden aportar una serie de beneficios como son rapidez y fiabilidad en la comprobación o búsqueda de datos, un canal por el cual nos comunicamos de manera inmediata y una digitalización de la información (Arrabal, 2007).

3.5 Gamificación en educación infantil.

El origen de la gamificación no estuvo en el ámbito educativo, sino en el sector empresarial y gracias al estudio como el que realizó el profesor Malone sobre la motivación de los juegos desde el punto de vista de la gamificación en el aprendizaje podemos usar este término en el ambiente educativo. Tras él, hubo otras personas que destacaron como Gee o Sawyer y Smith proponiendo diferentes juegos para varios sectores como sanidad y entre ellos educación (Gómez y Vergara, 2017).

Existen muchas definiciones del concepto gamificación, por ejemplo, Teixes (2015) lo define como:

“La gamificación es la aplicación de recursos propios de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos, con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos” (2015, p. 18).

Sin embargo, el concepto de gamificación como tal no apareció hasta 2003 ya que Nick Pelling (2002) proporcionó este concepto refiriéndose a la nueva forma de ver el juego. Posterior a este año y como se ha destacado anteriormente, el término gamificación fue extendiéndose, pero en 2011 diseñadores de videojuegos trasladaron la idea de gamificación a reuniones y congresos (Gómez y Vergara, 2017). Por ello creadores de videojuego como Zichermann y Cunningham (2011) hablan de la gamificación como un proceso en el que existe una relación entre el pensamiento y las técnicas que utiliza el jugador para resolver problemas (Zichermann y Cunningham, 2011).

Por último, Kapp (2012) señala que la gamificación es la utilización de unos parámetros como mecanismos, estética y pensamiento para poder atraer a diferentes sujetos hacia la resolución de problemas y por consiguiente la promoción del aprendizaje (Kapp, 2012). Es decir, la gamificación se basa en conseguir el resultado que proporciona un juego llevado a otro contexto como es el educativo, haciendo hincapié en aumentar la motivación y dentro del tipo de motivación hacer referencia a la intrínseca, para mejorar su aprendizaje. Como se ha redactado anteriormente, la motivación es un factor fundamental en el aprendizaje de la segunda lengua, por lo que el principal objetivo de la gamificación es estimular la motivación de los alumnos para conseguir un progreso.

Dentro de la gamificación es importante marcar adecuadamente los objetivos, las dinámicas y las mecánicas que se escogen para cada uno de los alumnos, puesto que si no puede derivar en un fracaso. La finalidad en el ámbito de la educación es la de modificar los comportamientos de los alumnos para obtener mejores resultados y esto puede crear una serie de barreras como puede ser la concentración, el nivel de conocimiento que se pide y el entorno del alumno entre otras, pero un sistema de gamificación puede eliminar todas estas barreras (Teixes, 2015).

En cuanto al aprendizaje del inglés mediante la gamificación, cabe destacar que, en los últimos años, la mayoría de los métodos se han basado en plataformas virtuales al alcance no solo de los profesores de inglés, sino también de las familias, por lo que hace que la lengua esté más al alcance de los alumnos en todo momento. Dos ejemplos claros de este nuevo tipo de método son las páginas *Duolingo*¹ y *Lingokids*², ya que, en ambas aplicaciones, se utilizan dinámicas de gamificación. En ellas podemos aprender inglés mediante ejercicios gramaticales y vocabulario a través del juego. La diferencia entre uno y otro es que *Duolingo* es gratuito y *Lingokids* no.

La gamificación en un aula hace que los estudiantes sean los diseñadores de su propio aprendizaje, decisivos en los problemas que se les pueda plantear y de hasta dónde quieren llegar. También es importante subrayar que todo no tiene por qué salir a la primera, ya que en la gamificación está permitido el aprender de sus errores para superar las barreras a las que se puedan enfrentar y sobre todo crear una retroalimentación con el alumno, que instantáneamente tenga una respuesta sobre lo que ha hecho para que el vea su progreso, de esta forma hacemos que el progreso sea visible tanto por el alumno como por las familias ya que estos se lo pueden comunicar (Teixes, 2015.)Es clave a la hora de mandar tareas que se cuente al alumno como si fuesen misiones o retos por lograr, ya que al realizarlas la forma de hacerlo se modifica y esto hace que se pueda premiar con recompensas individuales esos retos conseguidos. Como he mencionado anteriormente la

¹ *Duolingo* es un sitio web donde puedes aprender un idioma, entre ellos inglés, mediante ejercicios de frases para afianzar la gramática, imágenes para adquirir vocabulario etc. Esta web va destinada a un público más adulto. El enlace de esta página es el siguiente: <https://www.duolingo.com>

² *Lingokids* es una aplicación destinada a niños y niñas de entre 2 y 8 años en la que su filosofía es aprender jugando. No es gratuita, pero se puede acceder a una prueba. Su enlace es: <https://www.lingokids.com/es>

gamificación hoy en día está muy ligada a la tecnología, a través de la cual existen juegos para aprender de manera lúdica. En resumen, un aspecto importante también en la gamificación es aceptar el fracaso y enfatizarlo como algo positivo (Teixes, 2015).

Existen dos tipos de técnicas para llevar la gamificación al aula: técnica mecánica y técnica dinámica (Malvido, 2019). La primera hace referencia a lo que se conoce como las recompensas cuando alguien logra llegar a la meta estipulada anteriormente. Por ejemplo, acumulación de puntos, premios, escala de niveles o clasificación entre otros. Cuando hablamos de técnicas dinámicas se destaca en la motivación del propio niño al realizar el juego a través de logros, competiciones o recompensas (Malvido, 2019).

Centrándonos más en la Comunidad Autónoma de La rioja y tal y como queda reflejado en el Decreto 25/2007, de 4 de mayo, por el que se establece el Currículo del Segundo Ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de La Rioja, y en concreto en las Áreas del Segundo Ciclo de Educación Infantil, podemos comentar que en este segundo ciclo existe una iniciación a la aproximación de la lengua extranjera, comenzando con la lectura y la escritura, los números y haciéndolo mediante las tecnologías de la información y la comunicación, videos y música (Ley N°62, 2007).

Habiéndonos centrado en este último apartado en la gamificación en educación infantil, damos paso a la propuesta didáctica realizada poniendo en práctica diferentes conceptos explicados en esta parte del trabajo.

4. UNIDAD DIDÁCTICA “LOS ANIMALES DE LA GRANJA”

4.1 Introducción.

La propuesta educativa para esta unidad didáctica recibe el nombre de “Los animales de la granja” y tiene como eje principal la enseñanza de la lengua extranjera, en este caso inglés en educación infantil a través de la realización de diferentes actividades y el uso de TIC.

4.2 Justificación y temporalización.

Para el desarrollo de esta unidad didáctica se han programado 14 sesiones y el centro de interés escogido son los animales de la granja.

La elección de este centro de interés ha sido porque el tema de los animales a esta edad es una gran fuente de atracción y motivación para el aprendizaje de otros temas de manera implícita (López, 2012). Además, es un punto de inflexión hacia el amplio aprendizaje de vocabulario.

Este proyecto se llevará a cabo de forma lúdica, fomentando la motivación de los niños y niñas a través de la gamificación educativa para encaminarlo al ámbito educativo.

La temporalización de esta unidad didáctica será de 7 semanas, en las que semanalmente se impartirán 2 horas.

4.3 Características del grupo.

El grupo destinado es 2º de educación infantil, niños y niñas de 4 y 5 años. Se trata de un grupo de 22 alumnos, de los cuales 10 son niños y 12 niñas. Las características del grupo son acordes a su edad. No se realizará ninguna adaptación curricular en ninguna actividad propuesta ya que, aunque hay un niño que tiene retraso madurativo y no se le entiende al hablar, sigue las actividades con total normalidad ya que dispone de una pt para él.

4.4 Objetivos.

Área conocimiento de sí mismo y autonomía personal:

- A. Conocer su cuerpo y sus posibilidades consiguiendo control y coordinación de sus gestos y movimientos.
- B. Realizar actividades y tareas para resolver conflictos que favorezcan las estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.
- C. Adecuar su comportamiento hacia el respeto, ayuda y colaboración, evitando comportamientos de sumisión o dominio.

Área conocimiento del entorno:

- A. Observar y explorar de forma activa su entorno.
- B. Relacionarse con los demás integrando pautas de comportamiento social.
- C. Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando sus elementos, identificando sus atributos y cualidades y estableciendo relaciones de clasificación, seriación y cuantificación.
- D. Conocer el medio natural desarrollando actitudes de cuidado, respeto y responsabilidad en su conservación, tomando como referencia los paisajes de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

Área comunicación y representación:

- A. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, aprendizaje, expresión de ideas y sentimientos.
- B. Comprender el mensaje de otros niños y profesores de manera positiva hacia la lengua, tanto propia como extranjera.
- C. Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes y realizar actividades de representación y expresión artística.
- D. Iniciar el uso oral de una lengua extranjera para comunicarse en actividades y mostrar interés y participar en ella.

4.5 Contenidos.

Área conocimiento de sí mismo y autonomía personal

Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen:

- Exploración del propio cuerpo. Identificación y control de su esquema corporal.
- Utilización de los sentidos.

- Necesidades básicas del cuerpo. Identificación, manifestación, regulación y control de estas.

Bloque 2. Juego y movimiento:

- Disfrute del juego para conseguir objetivos didácticos
- Control postural: El cuerpo y el movimiento. Progresivo control del tono, equilibrio y respiración.
- Nociones básicas de orientación y coordinación de movimientos.
- Comprensión y aceptación de las reglas de los juegos, haciéndoles participe de ellas.

Bloque 3. La vida cotidiana

- Normas que regulan la vida cotidiana. Planificación secuenciada de la acción para resolver tareas. Aceptación de las propias posibilidades y limitaciones en la realización.
- Habilidades para la interacción y colaboración a través de una actitud positiva para conseguir relaciones de afecto.

Área conocimiento del entorno:

Bloque 1. Medio físico: Elementos, relaciones y medida

- Interés por objetos relacionados con la granja.
- Interés por la clasificación de elementos.
- Utilización del conteo como estimación y uso de los números cardinales en la vida cotidiana.
- Reconocimiento de figuras geométricas: círculo, cuadrado y triángulo.

Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza

- Identificación y diferenciación de animales y sus características: vaca, caballo, gallina, oveja, gallo, cerdo, pollito y cabra.
- Curiosidad, respeto y cuidado hacia los animales e interés por relacionarse con ellos.

Área comunicación y representación:

Bloque 1. Lenguaje oral

- Utilización y valoración progresiva de la lengua oral para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos para expresar y comunicar ideas y sentimientos y como ayuda para regular la propia conducta y la de los demás.
- Reconocer e identificar sonidos
- Reproducir una canción relacionada con los animales.
- Interés por participar en el aula en interacciones orales mediante lengua extranjera en rutinas y actividades.
- Comprensión de la idea global de textos orales, canciones y diálogos básicos en lengua extranjera mediante una actitud positiva.
- Asociar el nombre de los animales con su foto.

Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y de la comunicación

- Iniciación en el uso de la pantalla digital

Bloque 3. Lenguaje artístico

- Experimentación con diferentes texturas, colores, formas y trazos.
- Exploración de la voz y del propio cuerpo.
- Reconocimiento de sonidos de animales y discriminación de sus diferentes rasgos y contrastes: fuerte-suave, largo-corto.
- Participación y disfrute en canciones y juegos.

Bloque 4. Lenguaje corporal

- Representación de animales relacionados con la granja.

4.6 Competencias.

- Competencia en comunicación lingüística: Saber expresarse, comunicarse, socializarse y cooperar.
- Competencia matemática: Saber resolver problemas y el análisis de situaciones.
- Competencia digital: Habilidad de las TIC
- Competencia aprender a aprender: Tener la capacidad de adquirir los conocimientos de forma autónoma o con la ayuda de otras personas.

- Competencias sociales y cívicas: Aprender a convivir, relacionarse, cooperar y resolver conflictos con los demás.
- Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: Desarrollar un criterio propio, valores personales y la capacidad de adaptación a circunstancias cambiantes.
- Competencia de conciencia y expresiones culturales: Desarrollar la creatividad y la imaginación.

4.7 Evaluación.

Para conocer el resultado de dicha unidad didáctica se elaborará una rúbrica con distintos ítems que sirve al maestro o maestra para orientar y facilitar una evaluación objetiva del alumnado.

La rúbrica tiene un formato de tabla de doble entrada donde se pueden encontrar los criterios de evaluación de los aprendizajes. Los calificadores describen la calidad de adquisición de los aprendizajes: conseguido, en proceso y no conseguido. La rúbrica se muestra a continuación:

Tabla 1. Rúbrica

	NO CONSEGUIDO	CONSEGUIDO	EN PROCESO
Muestra interés por las actividades			
Identifica los animales			
Discrimina que alimento obtenemos de cada animal			
Reproduce las onomatopeyas			
Relaciona lo que come cada animal con el animal			

Ayuda al resto de sus compañeros	
Participa en el canto de las canciones	

4.8 Actividades.

A continuación, se plasman las actividades realizadas a lo largo de la unidad didáctica con su respectiva temporalización, los objetivos que se pretenden alcanzar y el desarrollo de ésta en el aula y para finalizar, los recursos que se han necesitado para llevarla a cabo.

4.8.1 Actividad 1: Welcome to the farm!

Todas las clases se inician con la canción *Hello!* (<https://www.youtube.com/watch?v=tVlcKp3bWH8>) y se terminan con la canción *Bye bye goodbye* (<https://www.youtube.com/watch?v=PraN5ZoSjiY>). De esta manera se crea una rutina en la que el niño asocia las canciones al inicio y final de la actividad de la lengua extranjera. La mascota de la clase en este caso será el granjero, será un elemento motivador en la realización de la unidad didáctica y las notas o cartas que traiga serán leídas por la profesora.

Tabla 2 Actividad: Welcome to the farm!

Sesión 1: <i>Welcome to the farm!</i>	
Tamaño del grupo	22 alumnos
Temporalización	50 minutos
Agrupamiento	Todos juntos e individual
Recursos/materiales	Granjero, carta, bits, papel y pinturas
Espacio	Aula de inglés
Objetivos	Descubrir que función tiene el granjero Identificar y aprender los animales de la granja

Desarrollo de la actividad	<p>Para comenzar la unidad didáctica de la granja, una vez que todos estén reunidos en clase, aparecerá el granjero (Anexo 1) con una carta (Anexo 2) y un sobre grande que contiene los bits (Anexo 3). El profesor hará preguntas a los alumnos sobre quien puede ser, cual puede ser su profesión etc.</p> <p>Una vez que el tema esté encaminado el profesor presentará los bits y acto seguido se realizará la actividad propuesta en la carta que pide colorear los animales que sí sean de la granja (Anexo 4).</p>
----------------------------	--

4.8.2 Actividad 2: *We add together*

Tabla 3 Actividad: We add together

Sesión 2: <i>We add together</i>	
Tamaño del grupo	22 alumnos
Temporalización	30 minutos
Agrupamiento	Todos juntos
Recursos/materiales	Power point, ordenador, cartulinas, pizarra digital.
Espacio	Aula de inglés
Objetivos	<p>Conocer el mecanismo de la unidad didáctica</p> <p>Conocer el primer animal: La vaca</p> <p>Adquirir vocabulario</p>
Desarrollo de la actividad	La primera parte de la clase irá destinada a prestar atención al Power point en el cual el granjero explicará cómo se van a conseguir los puntos para obtener un

premio conjunto final (Anexo 5). Tras ello se presentará en una cartulina puesta en la pizarra al primer animal (Anexo 6).

4.8.3 Actividad 3: *The cow*

En muchas sesiones la primera parte irá destinada a recordar los bits para afianzar el vocabulario en los niños y niñas.

Tabla 4 Actividad: The cow

Sesión 3: *The cow*

Tamaño del grupo	22 alumnos
Temporalización	50 minutos
Agrupamiento	Todos juntos e individual
Recursos/materiales	Bits, cartulina blanca y negra, sellos, papel, pintura negra.
Espacio	Aula de inglés
Objetivos	Adquirir vocabulario Potenciar el trabajo en equipo Trabajar la motricidad fina
Desarrollo de la actividad	En la primera parte de la sesión se repasarán los bits y tras ello la profesora pondrá en la pizarra digital la imagen de una vaca con manchas negras alrededor de ella. Los niños tendrán que mover las manchas negras al interior de la vaca simulando que son las manchas de esta y contar cuantos hay finalmente (Anexo 7). Esta actividad contará con un sello de dos puntos. Una vez finalizada esta actividad grupal, cada niño y niña irá a su mesa y se les dará una hoja en la que aparecerá la misma vaca sin manchas y ellos y ellas tendrán que pintárselas con pintura negra (Anexo 8). Para finalizar jugarán en la

pantalla digital al juego del *memory* (<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6040993-memory.html>).

4.8.4 Actividad: *The horse*

Tabla 5 Actividad: The horse

Sesión 4: *The horse*

Tamaño del grupo	22 alumnos
Temporalización	50 minutos
Agrupamiento	Todos juntos e individual
Recursos/materiales	Granjero, cartulina, pizarra digital, papel de seda, hoja y pinturas de colores
Espacio	Aula de inglés
Objetivos	Adquirir vocabulario Conocer al animal Trabajar la motricidad fina Potenciar el trabajo en equipo
Desarrollo de la actividad	Esta sesión se iniciará con la presentación que hace el granjero sobre el caballo (Anexo 9) y posteriormente con la cartulina que hace referencia a información del caballo (Anexo 10). Una vez presentado el caballo se realizará una actividad grupal en la que los niños y niñas tendrán que ponerle el papel de seda cortado en tiras al caballo recreando el pelo de éste (Anexo 11) y tras poner los pelos, cada niño irá a su sitio para realizar el laberinto que se encontrarán en la hoja (Anexo 12). Además, ese laberinto también estará en la pizarra

táctil para que lo puedan hacer una vez
acaben en la hoja

4.8.5 Actividad: *The sheep*

Tabla 6 Actividad: The sheep

Sesión 5: *The sheep*

Tamaño del grupo	22 alumnos
Temporalización	50 minutos
Agrupamiento	Todos juntos e individual
Recursos/materiales	Granjero, cartulina, ordenador, pizarra digital, algodón y hojas.
Espacio	Aula de inglés
Objetivos	Adquirir vocabulario Potenciar la motricidad fina Conocer al animal
Desarrollo de la actividad	<p>La clase dará comienzo con la aparición del granjero con un bocadillo en la que nos da la información de la actividad a realizar (Anexo 13).</p> <p>Esta actividad trata de que en una cartulina que se pondrá en la pizarra aparecerá dibujada una oveja y los niños tendrán que rellenarla con algodón simulando la lana de la oveja (Anexo 14)</p> <p>Esta actividad contará 2 puntos. Una vez acabada esta actividad grupal, cada uno irá a su mesa y hará lo mismo, pero en un folio (Anexo 15).</p>

4.8.6 Actividad: *The pig*

Tabla 7 Actividad: The pig

Sesión 6: *The pig*

Tamaño del grupo	22 alumnos
Temporalización	50 minutos
Agrupamiento	Todos juntos e individual
Recursos/materiales	Power point, cartulina, garrafa de plástico, papel de seda, rollos de papel, pinturas
Espacio	Aula de inglés
Objetivos	Adquirir vocabulario Potenciar la motricidad fina Conocer al animal
Desarrollo de la actividad	Para esta clase, la profesora pondrá el power point (Anexo 16) en el que se explica el nuevo animal junto con la cartulina que estará en la pizarra (Anexo 17) y posterior a la explicación aparecerá la actividad que trata de recrear un cerdo con materiales que anteriormente se les ha dicho que para esta sesión tenían que traer (Anexo 18). Esta actividad valdrá 4 puntos.

4.8.7 Actividad: we review the animals!

En esta sesión se acabará con la manualidad empezada en la anterior clase.

Tabla 8 Actividad: We review the animals!

Sesión 7: *We review the animals!*

Tamaño del grupo	22 alumnos
Temporalización	50 minutos
Agrupamiento	Todos juntos e individual
Recursos/materiales	Bits

Espacio	Aula de inglés
Objetivos	<p>Adquirir vocabulario</p> <p>Discriminar los animales</p> <p>Desarrollar las habilidades básicas</p> <p>Imitar cada animal</p>
Desarrollo de la actividad	<p>Una vez acabada la manualidad la profesora repasará los bits cuyo repaso valdrá un punto y tras este repaso la profesora invitará a los alumnos a representar los animales que ella vaya enseñando en los bits además de darles otras directrices como por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>You are a cow!</i> • <i>Run like a cow!</i> • <i>Talk like a cow!</i> • <i>Jump like a cow!</i>

4.8.8 Actividad: *The chicken*

Tabla 9 Actividad: *The chicken*

Sesión 8: *The chicken*

Tamaño del grupo	22 alumnos
Temporalización	50 minutos
Agrupamiento	Todos juntos e individual
Recursos/materiales	Pizarra digital, power point, ordenador, folio y pegamento
Espacio	Aula de inglés
Objetivos	<p>Desarrollar la seriación de los animales y del proceso</p> <p>Adquirir vocabulario</p>
Desarrollo de la actividad	Para comenzar, en la pizarra se pondrá una actividad de seriación en la que cada

	<p>niño saldrá a hacer la serie (Anexo 19).</p> <p>Esta actividad valdrá un punto</p> <p>Una vez terminada esa actividad se hará la presentación del pollito, con ayuda del power point (Anexo 20) y la cartulina (Anexo 21).</p> <p>Para acabar se le repartirá a cada niño un folio en el que tendrán que ordenar el proceso del nacimiento del pollito, explicado anteriormente (Anexo 22). Esta actividad valdrá dos puntos.</p>
--	--

4.8.9 Actividad: The rooster and the hen

Tabla 10 Actividad: The rooster and the hen

Sesión 9: The rooster and the hen

Tamaño del grupo	22 alumnos
Temporalización	50 minutos
Agrupamiento	Todos juntos e individual
Recursos/materiales	Hoja, pinturas, papel de seda, bits y power point
Espacio	Aula de inglés
Objetivos	<p>Conocer los nuevos animales</p> <p>Adquirir vocabulario</p>
Desarrollo de la actividad	<p>Los primeros minutos de la sesión estarán destinados a realizar la manualidad de un pollito (Anexo 23). Esta manualidad valdrá 2 puntos.</p> <p>Tras ello, se enseñarán unos nuevos bits (Anexo 24) en los que se destacará nuevo vocabulario para que los niños y niñas vayan interiorizándolo.</p>

	Para finalizar la sesión el pollito presentará a la gallina y el gallo, los nuevos animales a través del Power point (Anexo 25) y sus características correspondientes en las cartulinas (Anexo 26).
--	--

4.8.10 Actividad: *The goat*

Tabla 11 Actividad: The goat

Sesión 10: *The goat*

Tamaño del grupo	22 alumnos
Temporalización	50 minutos
Agrupamiento	Todos juntos e individual
Recursos/materiales	Ordenador, cartulina, pinturas y folio
Espacio	Aula de inglés
Objetivos	<p>Recrear las onomatopeyas de los animales</p> <p>Adquirir vocabulario</p> <p>Conocer el nuevo animal</p>
Desarrollo de la actividad	<p>Para empezar se les pondrá un video en el que aparecerán las onomatopeyas para que ellos las repitan</p> <p>(https://www.youtube.com/watch?v=Af6mmfiEL-0&t=51s). Después aparecerá el power point (Anexo 27) y la cartulina (Anexo 28) dónde se les explicará el último animal, la cabra.</p> <p>Como actividad final de sesión se les dará a los niños un folio en el que podrán pintar a todos los animales vistos anteriormente (Anexo 29). Esta actividad valdrá 1 punto. Antes de despedirse, el granjero aparecerá con una nota para la próxima sesión (Anexo 30)</p>

4.8.11 *All the animals together*

La nota de la anterior sesión que el granjero les envía comunica en forma de reto, para que sea motivador para los alumnos y alumnas que tienen que traer de sus casas recortes de prensa o revistas en los que salgan animales de la granja vistos en clase.

Tabla 12 Actividad: All the animals together

Sesión 11: *All the animals together*

Tamaño del grupo	22 alumnos
Temporalización	50 minutos
Agrupamiento	Todos juntos e individual
Recursos/materiales	Hoja, pinturas, recortes de animales, ordenador
Espacio	Aula de inglés
Objetivos	Potenciar el trabajo en equipo Desarrollar la clasificación de animales
Desarrollo de la actividad	<p>Se empezará realizando una actividad individual en la que cada uno tendrá un folio donde tendrán que contar los animales y pintar la casilla que corresponda al número (Anexo 31). Después en conjunto se pondrán todos los recortes de animales de la granja que hayan traído y de uno en uno empezarán a clasificarlos, poniendo a todos los de una misma especie juntos (Anexo 32). Esta actividad costará dos puntos.</p> <p>Para finalizar se les pondrá la canción <i>the animals on the farm</i> (https://www.youtube.com/watch?v=zXEq-QO3xTg) y se les hará el juego Simon says. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Simon says talk like a rooster</i> • <i>Simon says run like a horse</i>

4.8.12 Actividad: *The collage*Tabla 13 Actividad: *The collage*Sesión 12: *The collage*

Tamaño del grupo	22 alumnos
Temporalización	50 minutos
Agrupamiento	Todos juntos
Recursos/materiales	Recortes de animales, cartulina, ordenador
Espacio	Aula de inglés
Objetivos	Realizar el mural Trabajar en equipo
Desarrollo de la actividad	<p>Con los animales clasificados en la anterior sesión, se empezarán a pegar en la cartulina, cada uno un animal recreando así una granja (Anexo 33).</p> <p>Tras acabar el mural se les contará el cuento <i>Once had a farm</i> (https://es.slideshare.net/MarthaInesCaleroMosquera/bloc-granja).</p> <p>Antes de terminar la sesión, cada niño en un ordenador, se encontrarán diferentes animales, tanto de la granja como de otros ámbitos y ellos tendrán que meter los que sean de la granja en el círculo indicado y los que no sean de la granja en el otro círculo restante.</p>

4.8.13 Actividad: *We play with the animals*Tabla 14 Actividad: *We play with the animals*Sesión 13: *We play with the animals*

Tamaño del grupo	22 alumnos
Temporalización	30 minutos
Agrupamiento	Todos juntos e individual
Recursos/materiales	Folios, pizarra digital

Espacio	Aula de inglés
Objetivos	Representar los trazos Asimilar el vocabulario Trabajar en equipo
Desarrollo de la actividad	<p>La sesión se iniciará con un juego en el que los animales estarán en diferentes formas geométricas (Triangulo, circulo y cuadrado) repartidas por toda la clase y la profesora por ejemplo dirá: <i>The cow that is in the circle</i> (La vaca que está en el circulo) y el niño tendrá que buscar la vaca que esté dentro de la dicha forma geométrica (Anexo 34). Este juego contará dos puntos.</p> <p>Para finalizar la clase en la pizarra digital aparecerá un animal y diferentes trazos para realizar el camino De uno en uno saldrán a seguir el trazo (Anexo 35).</p>

4.8.14 Actividad: *We are going to the farm!*

Tabla 15 Actividad: *We are going to the farm!*

Sesión 14: *We are going to the farm!*

Tamaño del grupo	22 alumnos
Temporalización	60 minutos
Agrupamiento	Todos juntos
Recursos/materiales	
Espacio	Granja
Objetivos	Discriminar a los animales
Desarrollo de la actividad	Para dar por finalizada esta unidad didáctica se hará una salida a la granja del colegio Marqués de Vallejo, donde los niños y niñas podrán estar en contacto

con los animales, verlos de cerca y aprender más sobre ellos en primera persona. No nos podemos olvidar de que esta salida se hará íntegra en inglés con el objetivo de ver si los alumnos han afianzado el vocabulario.

Al finalizar la visita y llegar a clase, los niños verán que la barra de puntos está completa (Anexo 36) y que por lo tanto tienen el premio que el granjero les prometió al empezar la unidad didáctica. Dicho premio será el carné de granjero (Anexo 37).

5. CONCLUSIONES

En la actualidad vivimos, vivimos en un siglo en el cual el aprendizaje de una segunda lengua es primordial para el desarrollo integral de la persona. Especialmente, el inglés, se ha convertido en poco tiempo en una lengua que sirve de mediadora para comunicarnos entre personas cuya lengua inglesa no es la materna. Además de ser el idioma oficial de los negocios, las empresas etc. Los colegios cada vez son más los que tienen convenios con títulos que acreditan este idioma o que se caracterizan por ser bilingües, lo que resulta atractivo para los padres de cara al futuro de sus hijos e hijas.

Es este preciso instante, donde el maestro tiene un papel importante en la enseñanza de esta lengua y sobre todo los primeros años escolares, donde los niños se quedan con los conceptos de una manera más rápida que posteriormente, por tanto, será fundamental la forma de transmitir esos conceptos.

En relación con el presente trabajo, utilizar la motivación como recurso ha sido un factor importante y principal para implementar de manera adecuada el aprendizaje de la segunda lengua de manera lúdica y no conceptual. La metodología mediante gamificación ha cobrado gran protagonismo en la unidad didáctica debido a la relevancia que tiene su procedimiento para un aprendizaje motivador y enriquecedor en los alumnos. Al realizar la unidad didáctica para el segundo curso de educación infantil, juega un papel importante los conocimientos previos del año anterior y que el centro de interés es muy conocido por los alumnos y alumnas de esta edad por lo que estos conocimientos se vuelven totalmente necesarios para efectuar esta unidad didáctica y encaminarla hacia los intereses de los alumnos. No podemos olvidar también lo crucial que son las TIC ya que son un apoyo para plasmar los conceptos de forma lúdica y motivacional y que ofrecen diferentes formas de presentar las actividades.

En cuanto al estudio de las diversas investigaciones realizadas sobre la gamificación y la importancia de las TIC en el aprendizaje del inglés en infantil, puedo afirmar que la enseñanza de este idioma se ha vuelto imprescindible y vital para poder desarrollarnos integralmente en un futuro. Se confirma como bien he dicho antes que la incorporación de las TIC en el aula es un gran avance que la educación ha logrado en estos últimos años y que además hoy en día se pueden corroborar los beneficios con diferentes estudios realizados. Por ello, poder enseñar la lengua inglesa mediante este recurso puede ser más enriquecedor y atractivo para los niños y niñas que les cueste o no

les guste esta asignatura y que gracias a las TIC, adaptándolas a la edad que queramos, se les haga más ameno y diferente.

En términos generales, podemos corroborar que el aprendizaje de la segunda lengua, en este caso el inglés, en la etapa educativa de educación infantil potenciando la motivación y utilizando el recurso de las TIC, es posible y además aporta grandes destrezas y valores sustanciales para la formación integral de las personas en el futuro.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ana. (28 de abril de 2016). ¿Por qué el inglés como Primera Lengua Extranjera? [Mensaje de un blog]. Superprof. Recuperado de: <https://www.superprof.es/blog/importancia-ingles-primer-lengua-extranjera/>
- Arrabal, E. G. (2007). *Introducción temprana a las TIC: estrategias para educar en un uso responsable en educación infantil y primaria*, España: Secretaría general técnica
- Barrios Espinosa, M. E. (1997). Motivación en el aula de lengua extranjera. *Revista de investigación e innovación en la clase de idiomas*. Recuperado de: <https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/917/Motivación%20en%20e1%20Aula%20de%20Lengua%20Extranjera.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cenoz, J. (1999). *Plurilingüismo temprano*. Recuperado de: <http://www.euskomedia.org/PDFAnlt/ikas/11/11185192.pdf>
- Daniele, L. (4 de enero de 2017). Estos son los idiomas extranjeros que más estudian los españoles. *ABC*. Recuperado de: https://www.abc.es/sociedad/abci-estos-idomas-extranjeros-mas-estudian-espanoles-201701042125_noticia.html
- Decreto 25/2007, de 4 de mayo, por el que se establece el Currículo del Segundo Ciclo de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de La Rioja (BOR nº 62, de 8 de mayo)
- Decreto N° 62, 2007. Gobierno de La Rioja, La Rioja, 4 de mayo de 2007.
- Dörnyei, Z. (2008). *Estrategias de motivación en el aula de lenguas*. Recuperado de: https://books.google.es/books?id=StMxMwR40MgC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- García Bacete, F. J., & Doménech Betoret, F. (1997). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. *Revista electrónica de motivación y emoción*. Recuperado de <http://reme.uji.es/articulos/pa0001/texto.html>
- Gilbert, I. (2005). *Motivar para aprender en el aula: las siete claves de la motivación escolar* (Vol. 178). Barcelona, España: Paidós Ibérica.

- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction*. Recuperado de: https://www.academia.edu/23378357/Book_Review_Karl_Kapp_Gamification_of_Learning_and_Instruction_Fieldbook
- Lozano Fernández, L. M., García Cueto, E., & Gallo Alvaro, P. (2000). Relación entre motivación y aprendizaje. *Psicothema*. Recuperado de <http://www.psicothema.com/pdf/579.pdf>
- Malvido, A. (2019). La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019 [Mensaje de un blog]. Cursos femxa. Recuperado de: <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>
- Marta, L., Mercedes, D.(2012) “*La granja-escuela cómo recurso educativo para la etapa de educación infantil*”.Universidad de Valladolid, Valladolid. Recuperado de: <http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/1802/TFG-;jsessionid=2BBB3A2A113697E66EADBFEBFE3B6D84A?sequence=1>
- Murado, J. L. (2012). *Didáctica de Inglés en educación infantil*. Vigo, España, Ideaspropias Editorial SL.
- Pensamos con más frialdad al usar una lengua extranjera (16 de noviembre de 2015). *La verdad*. Recuperado de: <https://www.laverdad.es/salud/psicologia/201511/16/pensamos-frialdad-usar-lengua-20151116150003-rc.html?ref=https:%2F%2Fwww.google.es%2F>
- Pintrich, P. R., Schunk, & D. H. (2006). *Motivación en contextos educativos: teoría, investigación y aplicaciones*. Madrid, España: Pearson Prentice Hall.
- Siraj-Blatchford, J. (2006). *Nuevas Tecnologías Para La Educación Infantil Y Primaria*. Madrid, España: Ediciones Morata
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: motivar jugando*. Editorial UOC.
- Vergara, D.& Gómez, A. I. (6 de octubre de 2017). Origen de la gamificación educativa. *ENIAC*. Recuperado de: <http://espacioeniacy.com/origen-de-la-gamificacion-educativa-por-diego-vergara-rodriguez-y-ana-isabel-gomez-vallecillo-universidad-catolica-de-avila/>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. Recuperado de:

https://books.google.es/books?id=Hw9X1miVMMwC&printsec=frontcover&hl=es&source=gb_s_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

7. ANEXOS

Anexo 1



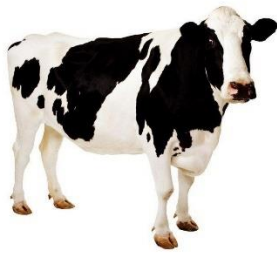
Figura 1. Mascota

Anexo 2



Figura 2. Carta

Anexo 3



COW

The cow is a very big animal.
The cow is black and white.



HORSE

The horse is tall.
The horse can be of different colors,
for example: brown, white, black or
grey.



HEN

The hen is small and brown or
white.



SHEEP

The sheep is white



PIG

The pig is pink.
The pig has a short tail.



Rooster

The rooster can be of different colors.



Chicken

The chicken is yellow and small.
The hen is the mother of the
chicken and the rooster the father.



FARM

Animals live on the farm.



GOAT

The goat has two horns.

It can be black, grey, brown, white...

Figura 3. Bits

Anexo 4

NAME: _____

Color the farm animals.

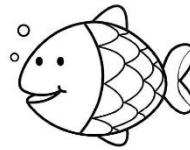
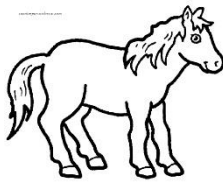
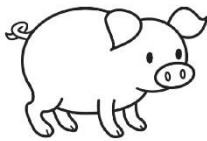
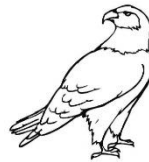
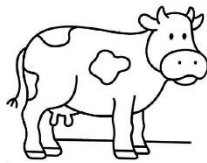


Figura 4: Ficha

Anexo 5







Figura 6.
Descripción del animal

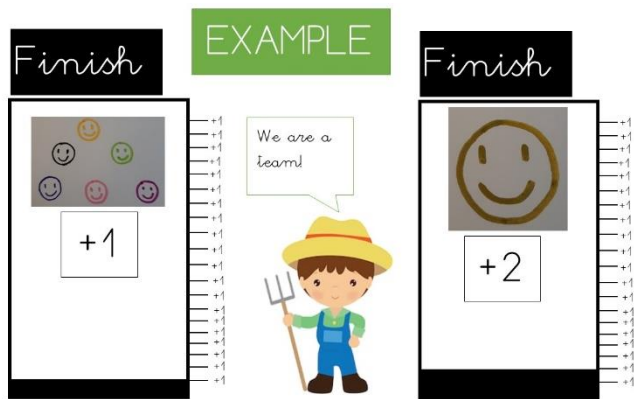


Figura 5. Presentación

Anexo 6

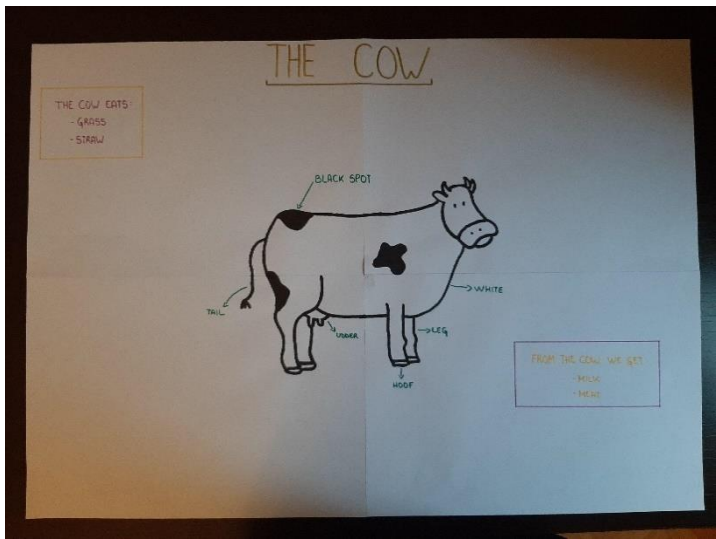


Figura 6. Descripción del animal

Anexo 7

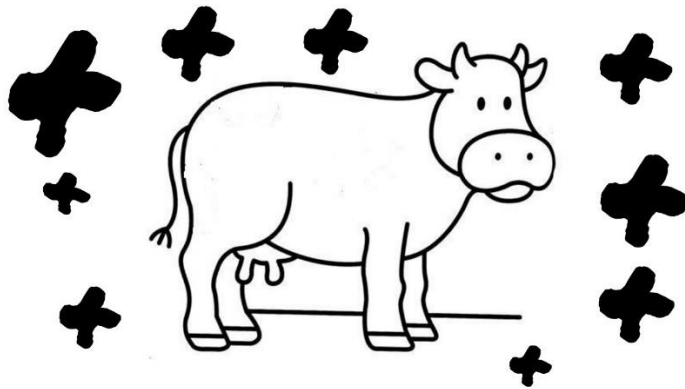


Figura 7. Actividad en la pizarra digital

Anexo 8

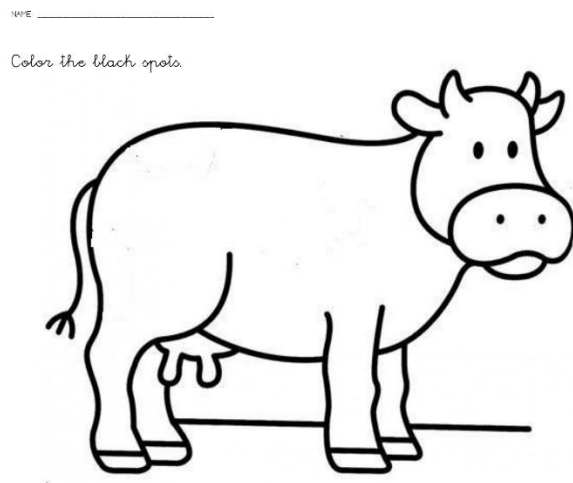


Figura 8. Ficha

Anexo 9





Figura 9: Presentación

Anexo 10

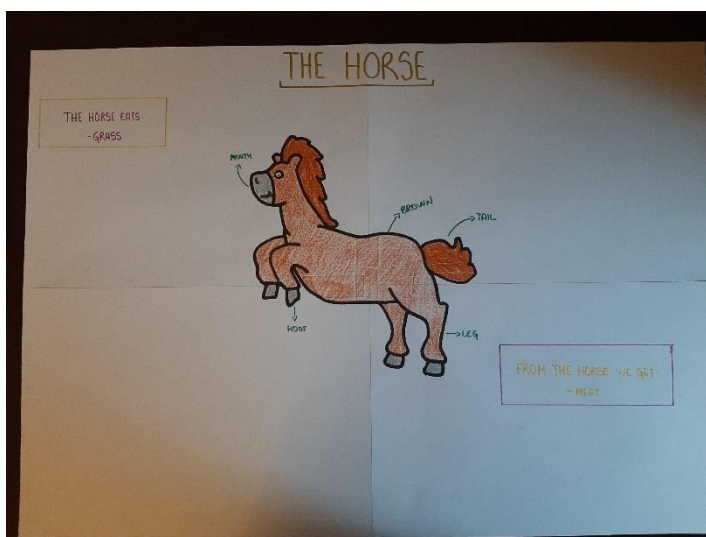


Figura 10. Descripción del animal

Anexo 11



Figura 11. Manualidad

Anexo 12

NAME: _____
Help the horse find the farm.

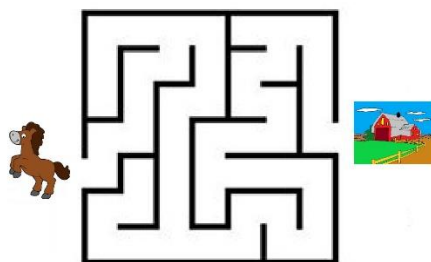


Figura 12: Laberinto

Anexo 13



Figura 13. Mascota con mensaje

Anexo 14



Figura 14. Actividad

Anexo 15

NAME: _____

You have to put the colors on the sheep.

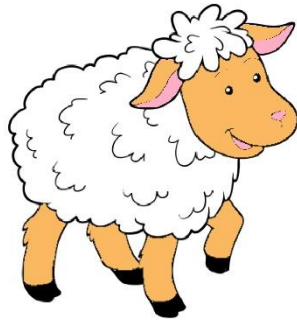
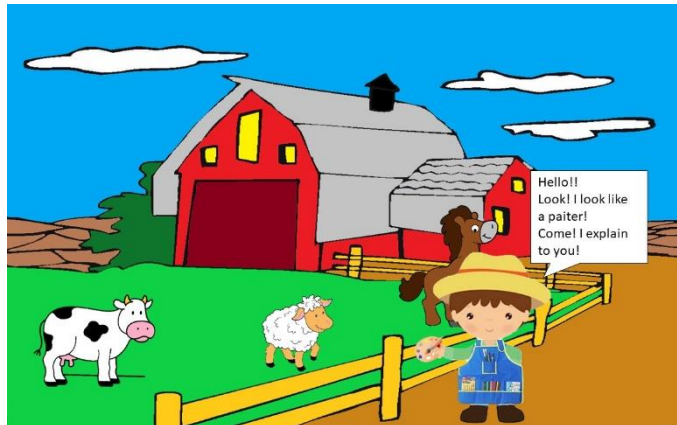


Figura 15: Ficha

Anexo 16



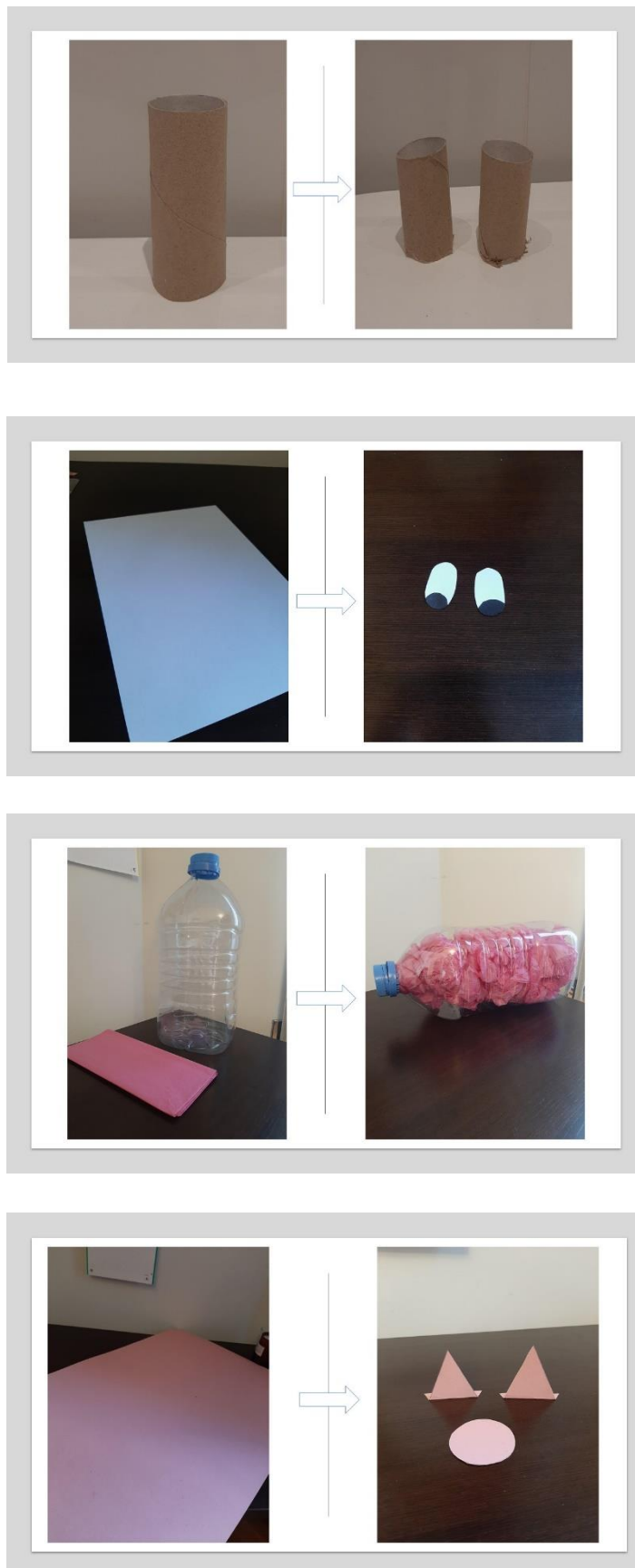


Figura 16. Presentación de la actividad

Anexo 17

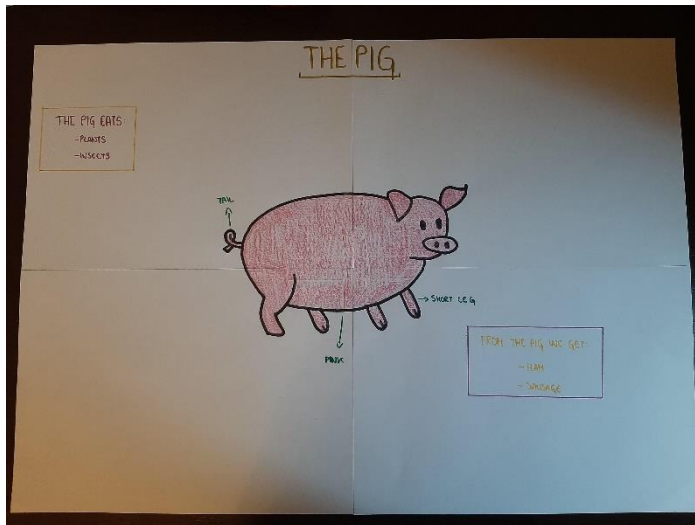


Figura 17. Descripción del animal

Anexo 18



Figura 18. Manualidad

Anexo 19

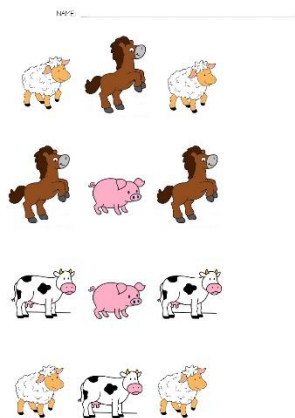


Figura 19: Seriación

Anexo 20



Figura 20: Presentación

Anexo 21

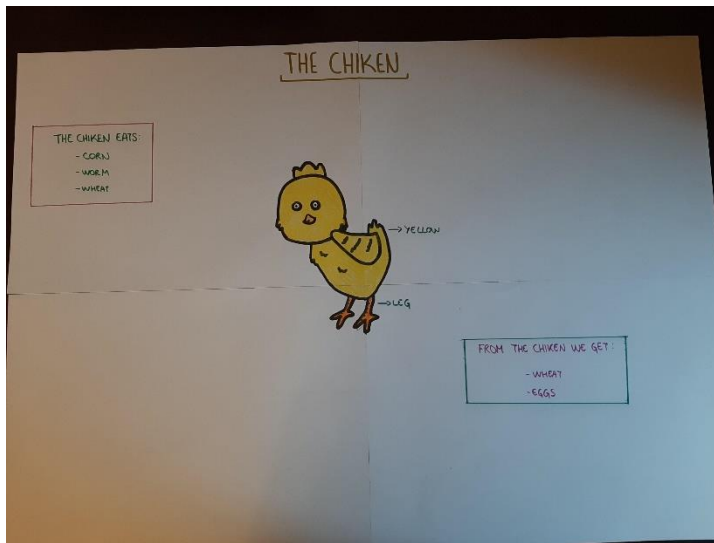


Figura 21. Descripción del animal

Anexo 22

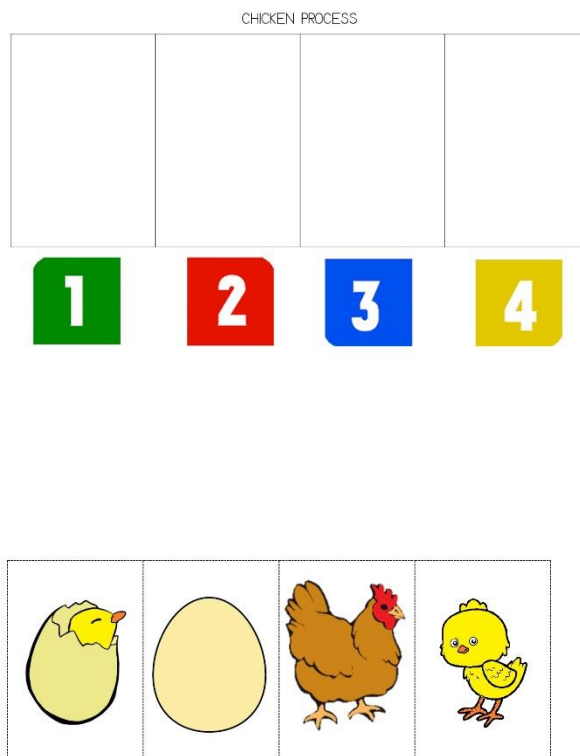


Figura 22: Ficha

Anexo 23



Figura 23. Manualidad

Anexo 24



GRASS



STRAW



MILK



MEAT



CHEESE



INSECTS



HAM



SAUSAGE



CORN



WORM



WHEAT



EGGS

Figura 24. Bits

Anexo 25





Figura 25: Presentación

Anexo 26

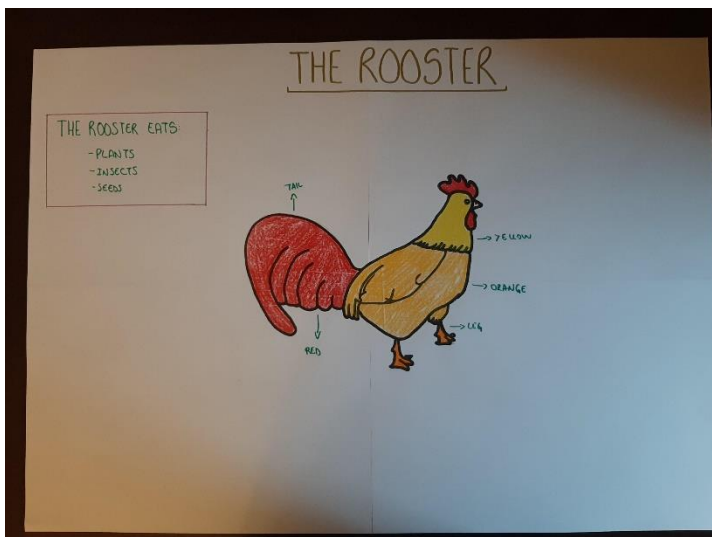
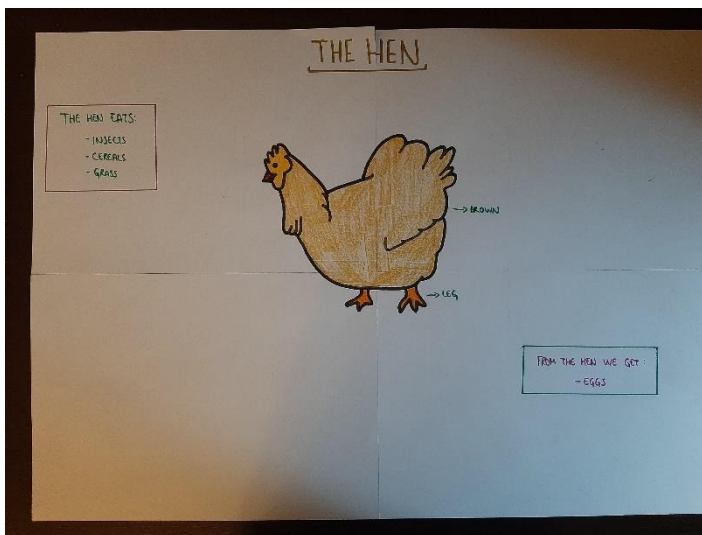


Figura 26. Descripción de los animales

Anexo 27

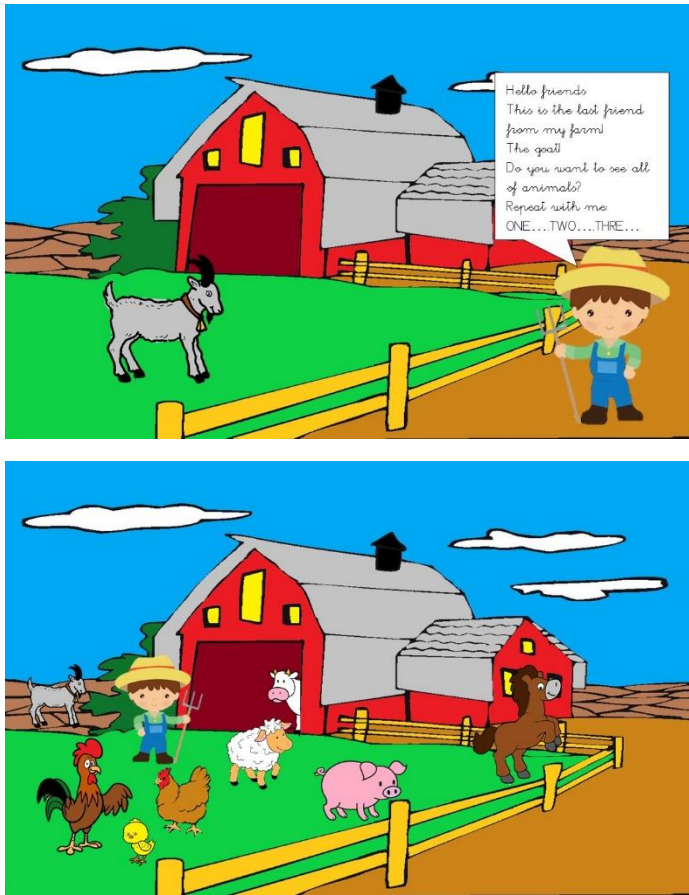


Figura 27: Presentación

Anexo 28

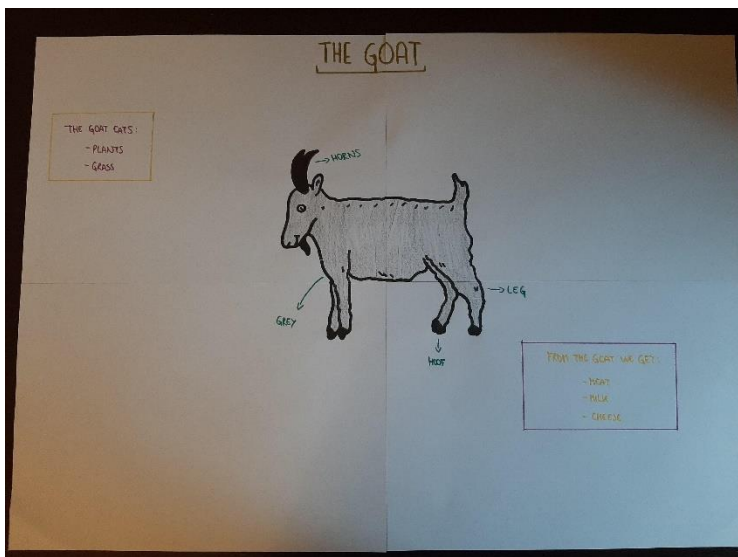


Figura 28. Descripción del animal

Anexo 29

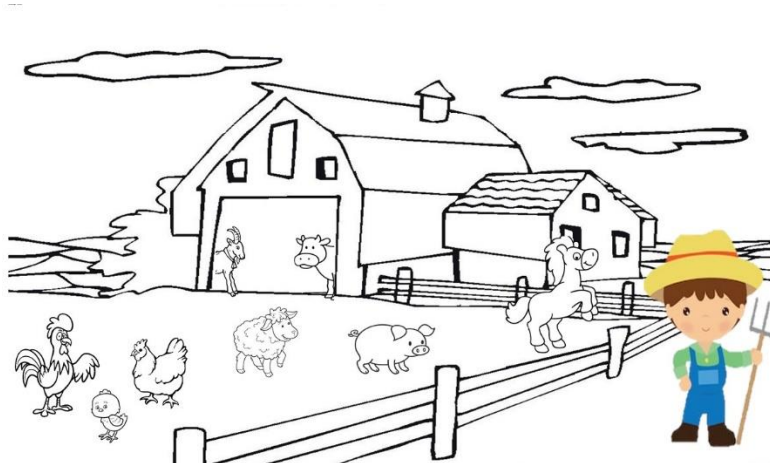


Figura 29: Dibujo

Anexo 30

Friendd!

The next day you have to bring pictures of animals from magazines, newspapers, books...

Together we will make a collage!

Figura 30. Mensaje

Anexo 31

NAME _____

Color the number of animals.

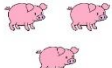

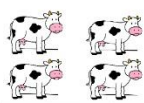



 <table border="1"> <tr> <td>7</td> <td>1</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Seven</td> <td>One</td> <td>Three</td> </tr> </table>	7	1	3	Seven	One	Three	 <table border="1"> <tr> <td>6</td> <td>8</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Six</td> <td>Eight</td> <td>Five</td> </tr> </table>	6	8	5	Six	Eight	Five	 <table border="1"> <tr> <td>6</td> <td>4</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Six</td> <td>Four</td> <td>Two</td> </tr> </table>	6	4	2	Six	Four	Two
7	1	3																		
Seven	One	Three																		
6	8	5																		
Six	Eight	Five																		
6	4	2																		
Six	Four	Two																		
 <table border="1"> <tr> <td>2</td> <td>9</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>Two</td> <td>Nine</td> <td>Seven</td> </tr> </table>	2	9	7	Two	Nine	Seven	 <table border="1"> <tr> <td>3</td> <td>10</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Three</td> <td>Ten</td> <td>Six</td> </tr> </table>	3	10	6	Three	Ten	Six	 <table border="1"> <tr> <td>7</td> <td>4</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Seven</td> <td>Four</td> <td>One</td> </tr> </table>	7	4	1	Seven	Four	One
2	9	7																		
Two	Nine	Seven																		
3	10	6																		
Three	Ten	Six																		
7	4	1																		
Seven	Four	One																		

Figura 3. Ficha

Anexo 32



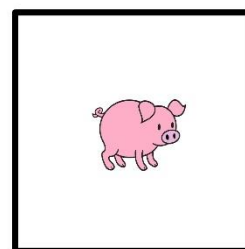
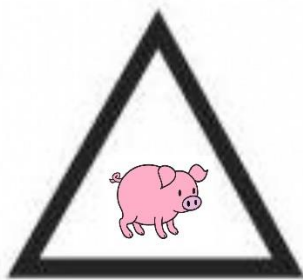
Figura 32. Actividad

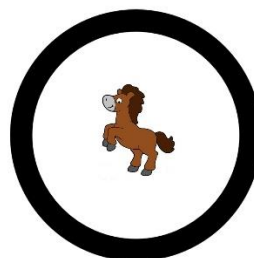
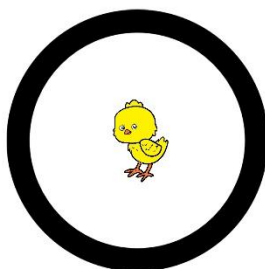
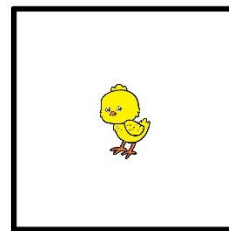
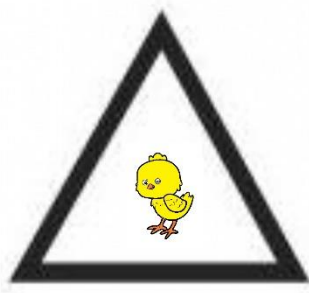
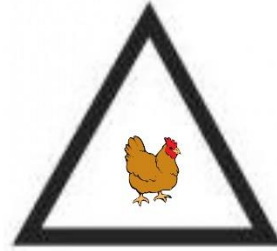
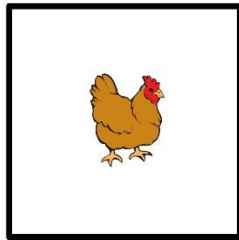
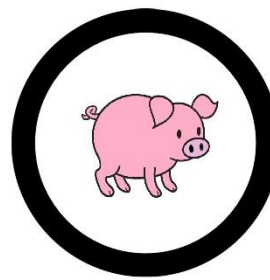
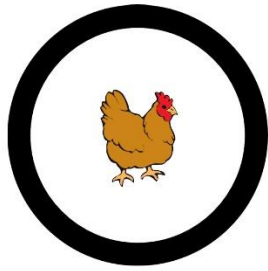
Anexo 33

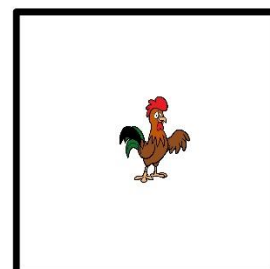
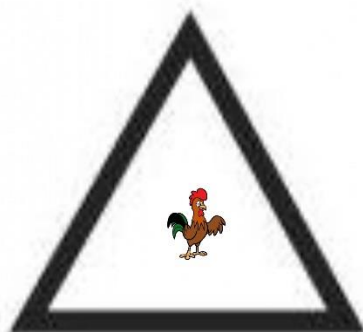
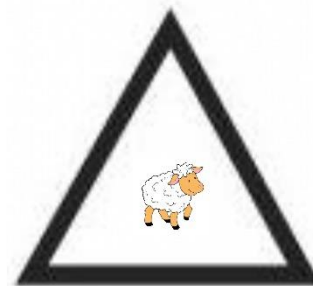
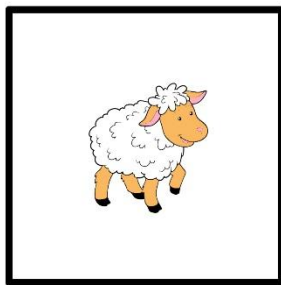
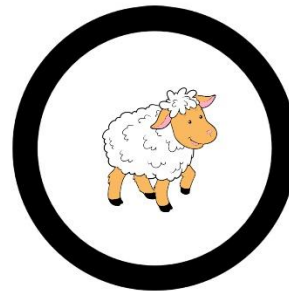
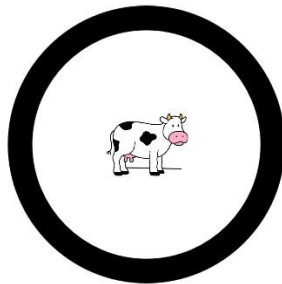
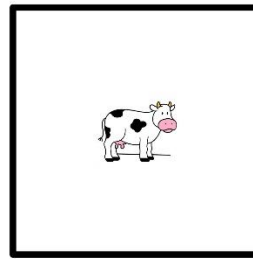
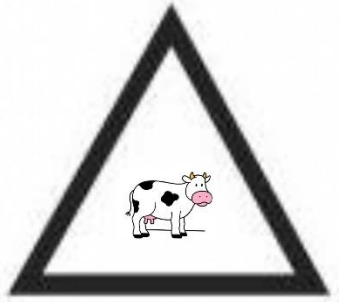


Figura 33. Mural

Anexo 34







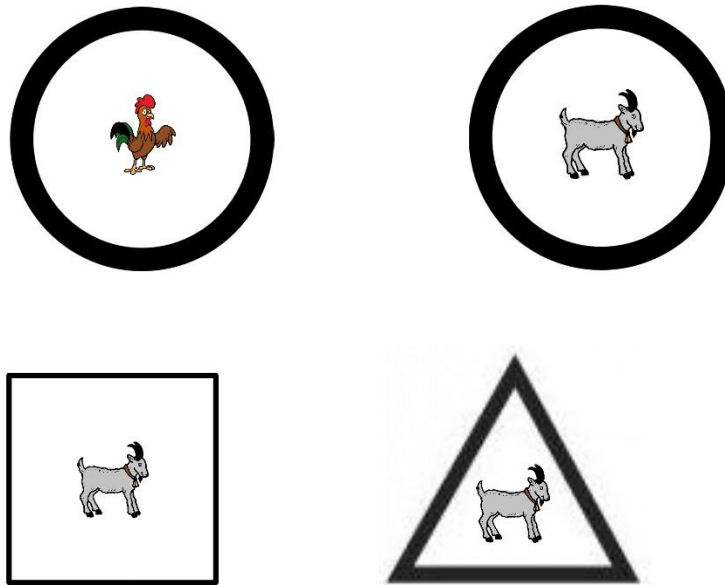


Figura 34. Juego

Anexo 35

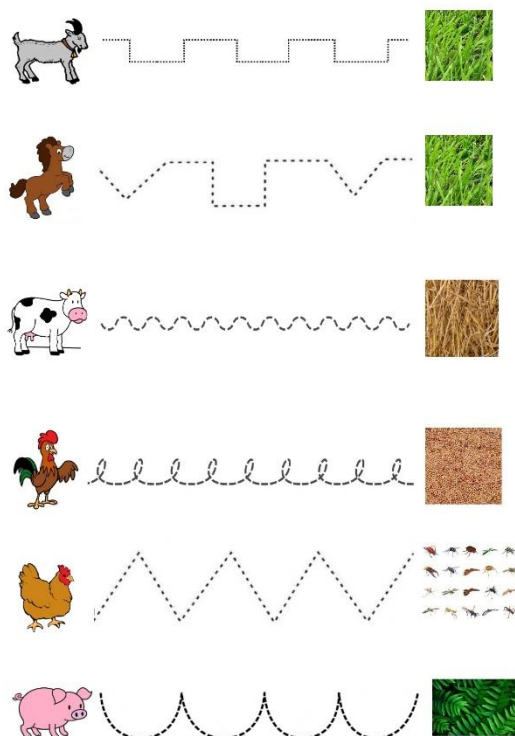


Figura 35. Trazos

Anexo 36

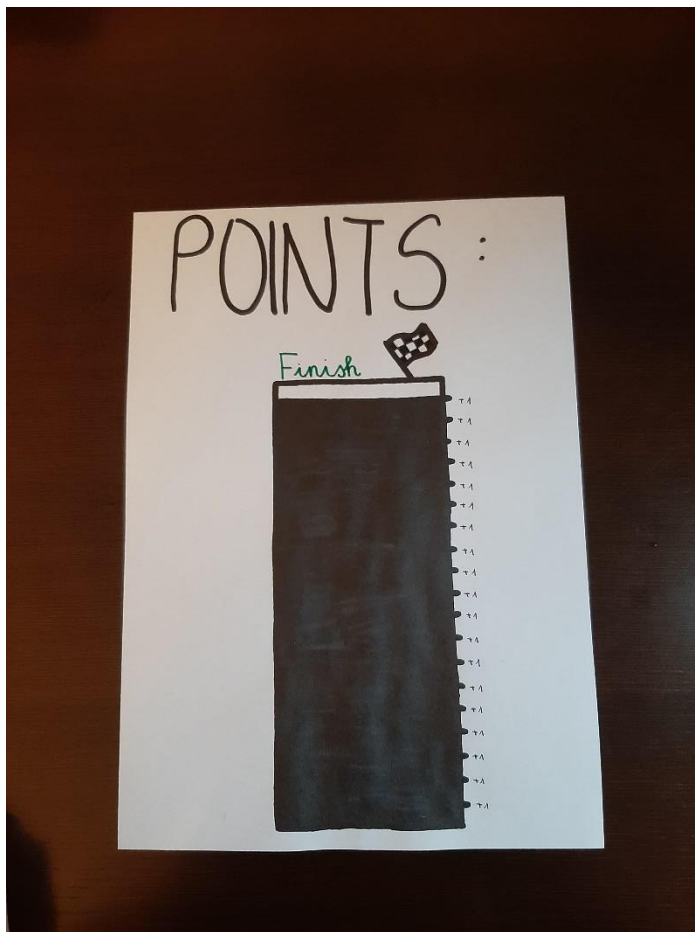


Figura 35. Mural con los puntos obtenidos

Anexo 37



	<i>New Farmer</i>	
	Name.....	
	Class.....	
	City.....	

Figura 36. Carné de granjero